

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah sebuah hal yang tidak dapat dihindari oleh makhluk sosial. Dalam sebuah komunikasi memiliki beberapa hal yang dapat diperhatikan seperti berbicara, *gimmick* wajah, suatu tanda isyarat, gerak tubuh, dan lain-lain. Dengan komunikasi manusia dapat berkomunikasi dengan lancar satu sama lain dimana saja dan kapan saja. Komunikasi juga suatu hal yang dapat menyampaikan sebuah pesan atau informasi secara langsung atau tidak langsung. Seseorang berkomunikasi untuk membagi sebuah pengetahuan, pengalaman dan informasi tentang suatu pekerjaan, ilmu pengetahuan atau hal lainnya. Dalam komunikasi terdapat adanya sebuah kesalahpahaman dalam menerima sebuah pesan, maka dari itu kita sebagai makhluk sosial harus dapat memilah kata-kata agar tidak terjadi kesalahpahaman. Komunikasi akan selalu ada selama interaksi sosial sering terjadi. Setiap orang tentunya menggunakan komunikasi sebagai alat untuk melakukan interaksi sosial. (Asmiati, 2021)

Komunikasi interpersonal adalah sebuah kegiatan pertukaran atau penyampaian sebuah informasi, pesan, pikiran, gagasan, dan pendapat yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Komunikasi merupakan proses penyaluran pesan dari satu orang ke orang lain untuk memberitahu suatu informasi secara lisan, *visual*, bahasa tubuh (bahasa isyarat), atau melalui media seperti WhatsApp, Instagram, Twitter, TikTok, maupun media sosial lainnya. Dalam sebuah komunikasi memerlukan timbal balik antara komunikator dan komunikan agar informasi yang disampaikan tersalurkan. Menurut Deddy Mulyadi dalam buku berjudul "Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (2010)" menyatakan bahwa komunikasi sebagai interaksi menyetarakan komunikasi dengan proses sebab-akibat atau aksi-reaksi, yang arahnya bergantian. Menurut Joseph A. Devito "bahwa komunikasi interpersonal merupakan transmisi pesan secara verbal dan nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi." (Fai, 2022)

Komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena manusia benar-benar membutuhkan untuk berhubungan dengan manusia lainnya, baik itu dilakukan secara komunikasi verbal (bahasa) ataupun non-verbal (simbol, kode, gambar dan lainnya). Dalam kehidupan sosial seluruh manusia dapat melakukan komunikasi interpersonal dimana saja. Tidak terkecuali komunikasi dalam *game online* yang dapat dilakukan secara *online (open mic)* atau secara langsung (*face to face*). Hal ini bertujuan agar terjalinnya komunikasi yang efektif dalam bermain *game*, agar mudah memahami maksud dan tujuan satu sama lain. Dalam bermain *game online* secara *teamup* perlunya sebuah komunikasi agar tercapainya sebuah kemenangan dan mempererat *chemistry* satu sama lain. Berhasil atau tidaknya dalam sebuah permainan ditentukan dari komunikasi antara para *player*.

*Game online* adalah sebuah permainan yang dapat digunakan dengan bantuan jaringan internet. *Game online* sendiri menawarkan beberapa fasilitas seperti permainan tim, *open microphone* (dapat berkomunikasi), *fitur chatting*, *skin senjata*, pola permainan, dan hal lainnya. Menurut laporan *Limelight Networks* di tahun 2021, 69,2% warga Indonesia yang disurvei lebih memilih untuk bermain *game* daripada menonton televisi ataupun film. Selain itu, 78,8% dari warga Indonesia secara sukarela mengalokasikan waktu luang mereka untuk menonton konten-konten *gaming* di *platform* daring seperti Twitch dan YouTube, yang memperlihatkan besarnya ketertarikan masyarakat terhadap budaya *gaming* (Agustini, 2022).

*Game online* memiliki beberapa tipe yang biasa dimainkan oleh para *player* seperti (a) *First Person Shooter (FPS)* sendiri merupakan jenis *game online* yang berhubungan dengan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama, kebanyakan *game online* tipe FPS memiliki latar peperangan. Biasanya *game FPS* sendiri dimainkan pada perangkat laptop dan komputer. Contoh, Point Blank, Valorant, Perfect Dark, dan lainnya. (b) *Role Playing Game (RPG)* adalah jenis *game online* yang memiliki karakter-karakter khayalan serta berhubungan dalam dunia fantasi dan petualangan. *Game* yang satu ini memiliki cerita tersendiri yang menarik minat para pemain *game*

*online* untuk memainkannya. Biasanya *game* RPG dapat dimainkan dari perangkat *handphone*, laptop, dan komputer. Contoh, God Of War, Assassin Creed, Genshin Impact, dan lainnya. (c) *Real Time Strategy* (RTS) merupakan sebuah *game* peperangan yang dimana para pemain diperuntukkan mengatur strategi agar memenangkan permainan. *Game* yang satu ini terdapat pada perangkat *handphone* yang berbasis *mobile*. Contoh, Age Of Empire, Warcraft, Rise Of Nations dan lain sebagainya. (d) *Life Simulation Game* adalah permainan yang memiliki karakter yang dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan manusia di dunia nyata. Dalam *game* ini pemain harus mengendalikan karakternya untuk melakukan hal-hal seperti manusia seperti belajar, berbelanja, berinteraksi, bekerja, dan masih banyak lagi. Industri *game mobile* sendiri muncul pada tahun 1997, yang memunculkan *game* "Snake" di ponsel Nokia. Seiring berjalannya waktu perangkat *mobile* menjadi semakin canggih, yang dimana para developer membuat *game online* bertipe *mobile* semakin meningkat beberapa tahun lalu.

PUBG Mobile adalah sebuah permainan *survival battleground* semacam *game* campuran *First Person Shooter* (FPS) dan *Real Time Strategy* (RTS) namun bertipe *mobile*. *Game* yang satu ini merupakan permainan perang bertema *survival* yang dimana para *player* diharuskan membuat strategi dan kerja sama tim, PUBG Mobile sendiri dimainkan oleh 16 tim yang beranggotakan 4 orang pemain dalam setiap timnya. *Game* ini berfokus pada satu kelompok yang membunuh kelompok lain dan yang bertahan paling lama akan mendapatkan kemenangan. Maka dari itu PUBG Mobile bukanlah *game* yang awam untuk para pecinta *game online* bertema *battleroyale survival*. Dalam beberapa tahun belakang ini pihak developer PUBG Mobile yaitu *Tencent Games* melakukan usaha meningkatkan *game* tersebut kepermukaan dengan cara *free to play* (*game* gratis) tanpa adanya biaya dalam memainkannya. Hal tersebut sukses menggaet pemain-pemain baru yang menyukai *game battleroyale*, peningkatan jumlah pemain yang cukup drastis yang dilansir oleh (Antonius, 2020) tercatat sebanyak 734 juta pemain pada bulan Juni 2020 berdasarkan

data analisis yang dikeluarkan Sensor Tower. Namun, untuk player aktif yang bermain setiap harinya hanya tercatat 50 juta pemain aktif, kurang dari setengah pemain yang mengunduh *game* tersebut.

*Game online* sendiri memiliki 2 dampak sekaligus yaitu positif dan negatif, tetapi dampak yang paling dominan adalah negatif bagi para pemain *game online*. Dampak positif bagi para pemain *game online* adalah mudahnya mengatur strategi dan mampu berfikir dengan cepat namun, untuk dampak negatifnya adalah mudahnya seseorang berbincang tentang hal-hal buruk (kata-kata kotor) kepada anak dibawah umur yang dengan mudah meniru perkataan tersebut. Maka perlunya dampingan orang tua kepada anak-anak mereka dalam bermain *game online* agar tidak terjadinya *toxic* komunikasi. Dijaman sekarang banyak sekali anak dibawah umur sering melakukan *toxic* komunikasi yang dinilai buruk bagi orang tua.

Para penggemar game PUBG Mobile sendiri bervariasi umur 18 keatas, hal ini dilakukan untuk mengurangi pemain yang masih berumur dibawah 18 tahun. Berdasarkan PM Kominfo No 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang menyatakan bahwa :

- a. Hindari tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, alkohol, narkoba, psikotropika, dan zat adiktif.
- b. Tidak menunjukkan kekerasan.
- c. Tidak ada darah, mutilasi dan kanibalisme.
- d. Jangan menggunakan hinaan, kata-kata kotor dan/atau humor orang dewasa.
- e. Tidak mengandung figur humanoid yang memperlihatkan alat kelamin, payudara atau pantat.
- f. Dilarang menyajikan adegan untuk membangkitkan hasrat seksual.
- g. Tidak menunjukkan penyimpangan seksual.

- h. Tidak mengandung simulasi perjudian.
- i. Tidak mengandung kengerian yang berusaha menimbulkan ketakutan dan/atau ketakutan yang ekstrim.
- j. Tidak memiliki opsi interaktif online dalam bentuk obrolan, multipemain, dan pertukaran informasi; dan atau
- k. Menunjukkan skema tunjangan orang tua Pernyataan atau aturan diatas dibuat untuk mencegahnya hal-hal buruk pada anak dibawah usia.

Toxic negatif adalah sebuah pesan yang memiliki dampak buruk yang berarti bagi seseorang (Smith, 2023). Hal ini disebabkan adanya kekurangan dalam *attitude* berbicara maupun rasa kasih sayang dari orang tua kepada anak. *Toxic negatif* juga akan mempengaruhi bagaimana seseorang akan berfikir yang dimana sebuah kesalahan dianggap sebagai suatu hal yang keren atau baik. Hal ini juga akan mempengaruhi bagaimana orang akan bertingkah laku. Dalam sebuah komunikasi seorang anak akan mengikuti tingkah laku dan cara berbicara orang tua. Seorang anak juga akan mengikuti bagaimana orang lain berbicara dan mereka akan merepresentasikan dalam kehidupan masing-masing. Didalam sebuah komunikasi *toxic negativity* akan membuat seseorang terlihat keras kepala. Hal ini sudah diungkapkan diberbagai *media platform* seperti *web*, majalah dan lain-lain. Bahasa komunikasi seperti itu sering kali kita sebut sebagai bahasa *toxic* (beracun), karena bersifat sangat tidak sopan dan dipergunakan untuk keperluan negatif seperti penghinaan, pelecehan, mengganggu dan merugikan orang lain secara emosional (Alika, 2022).

Faktanya banyak dari para *player game online* mengatakan suatu hal *toxic* kepada *player* lain. Sebagai contoh kata *noob*, *lol*, *aim busuk*, dan lain sebagainya. Kata "*noob*" sendiri artinya adalah tidak bisa bermain atau bodoh, "*lol*" sendiri berbeda dengan arti "*lol*" dalam bahasa inggris. "*Lol*" (*laugh out loud*) yang artinya "tertawa terbahak-bahak" berbeda dengan bahasa para *player* sendiri diartikan sebagai "*tolol*", lalu "*aim busuk*" sendiri diartikan sebagai *player* yang tidak bisa menembak tepat sasaran. hal seperti ini tidak sepatutnya diungkapkan kepada sesama *player*. Karena dapat membuat

seseorang menjadi *drop* mental, psikis yang terganggu dan juga ini akan berujung pada menurunnya minat bermain *game*.

Komunikasi memiliki dua macam bentuk yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Banyak hal dalam komunikasi verbal yang dapat ditemukan dimana saja contohnya dalam dunia *game* dapat dipastikan *toxic* negatif sering sekali ditemukan dalam setiap pertandingan sebagai contoh kata "*noob*", "*lol*", "*aim busuk*", dan lain sebagainya. Pengaruh yang satu ini dapat memberikan dampak buruk bagi seseorang dan berujung ke hal yang buruk. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata baik secara lisan maupun tulisan. Sebagian besar komunikasi lisan digunakan dalam hubungan untuk mengekspresikan juga emosi, perasaan, pikiran, ide, fakta, data dan informasi menjelaskan, bertukar perasaan dan pikiran, saling berdiskusi, dan berkelahi (Kurniati, 2016).

Humor gelap adalah sebuah *toxic* komunikasi yang dimana hal ini membahas sebuah pengalaman yang buruk, hinaan, caci maki dan lain sebagainya. *Dark Jokes* sendiri sebuah lelucon kasar, ofensif, dan mengerikan, banyak orang yang menyukai hal tersebut namun beberapa menganggap hal tersebut tidak lucu. Menurut Sigmund Freud dalam esainya *Der Humor* menyebutkan bahwa "*dark jokes*" adalah ego untuk menolak tekanan provokasi realitas yang memaksa dirinya menderita. Ego tersebut bersikeras tidak terpengaruh oleh trauma dari luar. Di Indonesia *dark jokes* sendiri muncul ketika komika Coki Pardede dan Tretan Muslim membuat beberapa video dalam channel Youtube mereka yang dimana isi konten tersebut mengangkat beberapa isu politik, agama, orang tua, fisik, dan lain sebagainya. Dari sini dapat disimpulkan banyak dari penggemar *game online* terkadang menggunakan pembahasan tersebut sebagai sebuah candaan yang tidak layak untuk dibahas. Namun, *dark jokes* lebih banyak mengandung unsur SARA (suku, agama, ras dan antargolongan) dan hal-hal yang dianggap tabu di masyarakat, seperti dari bencana hingga kematian hingga keyakinan tertentu. (Amir, 2021).

Tidak jarang interaksi negatif yang dilontarkan berupa *cyberbullying*, hinaan, kata-kata kasar, yang berakibat depresi dan gangguan mental kepada korban. Interaksi pemain yang bersifat negatif tersebut dinamakan dengan *Toxic Behaviour* atau *Trash Talking*. Masyarakat cenderung lebih rentan menerima macam-macam bentuk *bullying* dan *hate speech* dalam dunia maya dikarenakan mereka merasa hal tersebut sebagai bahan bercanda dan merasa tidak perlu dipertanggung jawabkan. Begitu juga dalam dunia *game online*, seseorang yang bermain *game online* secara sadar mereka menggunakan identitas *anonym* dan mereka sering memberi nama (*nick name*) yang bukan mengatas namakan mereka, maka perilaku interaksi negatif seperti *bullying* dan *hate speech* tidak akan bisa hilang dan tidak terhindarkan secara permanen meskipun ada aturan atau undang – undang yang menaungi.

Pada jaman sekarang internet bukan lagi hal baru bagi seluruh manusia. Informasi berbasis teknologi sekarang sudah sangat dominan bagi semua orang, sejak berkembangnya teknologi informasi sudah menjadi penentu kehidupan manusia di jaman sekarang. Informasi dan teknologi bukanlah dua hal yang dapat dipisahkan pasalnya teknologi jaman sekarang sudah memberikan sebuah *platform* atau media didalamnya untuk semua orang mencari informasi. Akses internet sendiri dapat dijangkau dimana saja dengan menggunakan *handphone* sebagai alat komunikasi paling ringan dan canggih. Seiring berjalannya waktu penggunaan akses internet semakin memburuk pasalnya banyak sekali berita *hoax* yang tersebar di dunia maya, tidak hanya itu saja bahkan banyak sekali orang melakukan *toxic komunikasi* atau *cyberbullying* terhadap orang lain.

*Cyberbullying* adalah sebuah tindakan penindasan atau kekerasan dengan bentuk mengejek, mengatakan kebohongan, melontarkan kata-kata kasar, penghinaan, maupun melakukan ancaman atau berkomentar agresif yang dilakukan melalui media-media seperti *email*, *chat room*, pesan instan, *website* (termasuk *blog*) atau SMS. Hal ini terjadi di beberapa media seperti media sosial, platform *chatting*, *platform game*, ponsel, komputer dan laptop tidak terkecuali dalam dunia *game*. *Cyberbullying* sendiri

bertujuan untuk menyerang individu atau kelompok untuk kesenangan pelaku. Dalam dunia *game* sangat mudah mendapatkan *cyberbullying* jika bermain secara asal-asalan dan bermain sangat buruk. *Cyberbullying* sendiri berbentuk dalam ranah media maya yang bersifat visual ataupun ketikan dari para pelaku. Berbeda dengan *bullying* secara fisik atau perkataan secara langsung, hal ini berlaku ketika pelaku hanya berniat menjahili korban atas kesenangan sendiri. *Cyberbullying* adalah bentuk *bullying* yang lebih buruk daripada *bullying* di sekolah atau di dunia nyata. *Cyberbullying* dapat mengintimidasi siapa saja, di mana saja, kapan saja (Varas, 2022)

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Komunikasi yang merujuk ke hal negatif sudah menjalar ke semua anak remajahingga dewasa. *Toxic* komunikasi sendiri juga memiliki beberapa point salah satunya seperti *cyberbullying*. Hal tersebut dapat dijumpai di beberapa media *platform* seperti *instagram*, *twitter*, *whatsapp*, hingga aplikasi *game online*. Dari kedua hal tersebut memiliki kesinambungan yang berawal dari *in game* (berlangsungnya *game*) para *player* yang saling melontarkan kata kasar karena permainan yang buruk dan ketika *game* berakhir para *player* tersebut juga akan menghina *player* lain dari beberapa akun media sosial para korban yang mereka tuju.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan sekumpulan pertanyaan yang harus dijawab pada hasil akhir sebuah penelitian. Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang selanjutnya akan dicari jawabannya dengan cara pengumpulan data penelitian lalu menganalisisnya. Dengan latar belakang seperti yang telah dijelaskan diatas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah yang antara lain :

1. Bagaimana terjadinya proses *toxic* komunikasi dalam *game online* di lingkungan desa Samboroto ?

#### **1.4 Pembatasan Masalah**

*Toxic* komunikasi sudah menyebar ke ranah para penggemar *game online* khususnya anak remaja - dewasa dan didalam *game* itu sendiri. Dalam dunia *game online* sendiri banyak sekali anak dibawah umur, anak remaja dan orang dewasa. Banyak sekali kasus *toxic* komunikasi seperti rasis, hinaan, perkataan kasar yang berujung pada mental illness dan peniruan kata kasar. Dari hal tersebut sudah dianggap wajar bagi para pengguna *game online* dan *toxic* komunikasi sendiri mereka lakukan untuk kesenangan pribadi. *Dark jokes* sendiri merupakan *toxic* komunikasi, hal ini diartikan sebagai sebuah candaan gelap yang dimana konsep *dark jokes* sendiri merupakan sebuah lelucon berdasarkan hal-hal tabu, kata-kata yang menyinggung dan kebanyakan muncul dari peristiwa negatif dimasyarakat dengan sarkasme dan sindiran.

#### **1.5 Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab adanya suatu *toxic* komunikasi para remaja dalam lingkup *game online* PUBG Mobile di Desa Sambiroto.

#### **1.6 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah hal-hal yang ingin dicapai dengan adanya sebuah penelitian. Beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui proses terjadinya *toxic* komunikasi pada pengguna (*player*) pada penggemar *game online* di Desa Sambiroto
2. Mengetahui dampak dari terjadinya suatu *toxic* komunikasi dari para pemain *game online* PUBG Mobile di Desa Sambiroto.

#### **1.7 Manfaat Penelitian**

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat bagi semua para pemain untuk menambah pengetahuan dan ilmu agar tidak terjadinya *toxic* komunikasi. Selain itu bagi peneliti,

penelitian ini merupakan sebuah pertanggung jawaban akademis peneliti sebagai akademisi yang ingin berpartisipasi mewujudkan peradaban yang lebih baik.

#### 1. Manfaat Akademis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada anak remaja agar mengurangi toxic komunikasi dalam komunitas PUBG Mobile Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan akan menambah pengetahuan kepada pembaca.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberi edukasi serta pemahaman kepada masyarakat umum, khususnya komunitas PUBG Mobile Indonesia serta memberi pemahaman agar tidak saling menjatuhkan satu sama lain.